

ファミリーコンピュータ

ゴール
GAL!!™

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



JALECO

© 1992 JALECO LTD.

このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「ゴール」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。
「ゴール」を楽しくプレイしていただく為、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

使用上の注意

- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため接続しないで下さい。
- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。



も く じ

ゲーム概要 ^{がいう}	2
モード画面の説明 ^{がめん せつめい}	3
操作方法 ^{そうさほうほう}	7
試合の進行について ^{しあい しんこう}	12
ゲーム中の画面切替えについて ^{ちゅう がめんきりか}	13



がいよう ゲーム概要



◎24カ国の強豪チームが世界一の座を競うスーパー
カップモード。

◎対戦プレイはもちろん、2人協力プレイもOK。

◎ロングパスの時には、フィールドの全体図へと
画面が切り替わりチームの動きが一目で把握で
きる画面自動切り替えシステム。



GOAL!!™

▶ PLAY OPTION

© 1992 ALL RIGHTS RESERVED



JALECO



モード画面の説明



タイトル画面でスタートかAボタンを押すとモードセレクト画面となります。

✚キーの上下でモードを選びⒶで決定して下さい。

OPTION オプション

ゲーム中の各種設定を変更できます。

キーパー KEEPER	オート マニュアル AUTO MANUAL	キーパーの自動、手動の設定。
ミュージック MUSIC	オン オフ ON OFF	BGMの有無。
タイム TIME	05	01分～45分まで設定できる。
オフサイド OFFSIDE	オン オフ ON OFF	オフサイドの判定の有無。
キッキング KICKING	オン オフ ON OFF	キッキングの判定の有無。
コントロール CONTROL	1P 2P ✚ ↗ ✚ ↑	✚キーの設定。
EXIT		タイトル画面に戻る。

【PLAY プレイ】

4種類^{しゅるい}のモードが表示^{ひょうじ}されます。

SUPER CUP

24カ^{こく}国が6つのグループに別^{わか}れて1次^じリーグ戦^{せん}を行います。そこから上^{じょう}位^い16チームが選^{えら}ばれて、決^{けつ}勝^{しょう}トーナメントを行います。

●CONTINUE コンティニュー

パスワ^すードにより好^ばきな場^{めん}面（試^し合^{あい}）から始^{はじ}まります。

●NEW GAME ニューゲーム

最^{さい}初^{しよ}の試^し合^{あい}（リ^{せん}ーグ戦^{かいせん} 1回^{はじ}戦）から始^{はじ}まります。

1P VS COM

プ^{たい}レーヤーのチ^{せん}ームとコンピ^{たい}ュータのチ^{せん}ームで対^{たい}戦^{せん}します。

2P VS COM

プ^{ふた}レーヤー2人^りの協^{きょう}力^{りよく}プレーでコンピ^{たい}ュータチ^{せん}ームと対^{たい}戦^{せん}します。

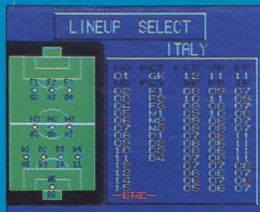
1P VS 2P

プ^{どう}レーヤーのチ^しーム同^{どう}士^しで対^{たい}戦^{せん}します。



ゲームがスタートするとチーム選択画面になります。その後フォーメーション選択画面に入り表示されている4種類の中から選びます。選手のラインナップ画面ではゴールキーパー以外の選手のポジションを自由に変更できます。

対戦画面が表示された後、コイントスで試合開始です。Aボタンでコインの回転、停止を行いその結果ボール又はどちら側の陣地を取るかの選択をします。



かく とくちょう せんしゅ
各チームの特徴によって選手をどうい
うポジションに置くか、これも大事な
さくせん かく せんしゅ
作戦のひとつです。各チームの選手パ
ワーを読みとり自分だけのチームを作
り上げてみよう!!

せんたく が めん
ラインアップセレクト 選択画面

が めん ない りやく き ごう
画面内の略記号

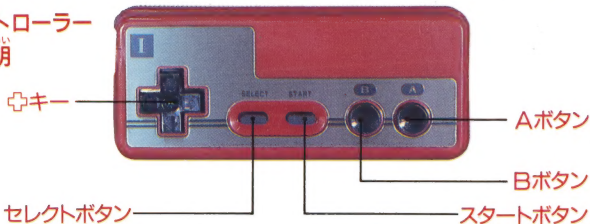
NO	せんしゅ ばんごう あらわ 選手の番号を表している
POS	あらわ ポジションを表している
KCP	のうりよく あらわ ボールをキャッチする能力を表している
JP	りよく あらわ キーパーのジャンプ力を表している
PP	ちから あらわ パンチングの力を表している
SP	い どう あらわ フィールドを移動するスピードを表している
KP	あたい たか と この値が高いとボールがよく飛ぶ
TP	ちから あらわ タックルする力を表している



操作方法



●コントローラー せつめい の説明



●ゲーム中の主要操作

	こうげき じ 攻撃時	しゅび じ 守備時
+	プレイヤーの移動・方向の決定	
A	シュート、パス	タックル
B	パス（押している時間によって距離が変わる。）	プレイヤーを変える
スタート	ポーズ	
セレクト	モード選択	
+ + A	ボールに変化がつけれる	

※ボールを持っている間を「攻撃」、ボールを取られている間を「守備」とします。

【プレイヤーの操作】



せんしゆ じぶん き か

選手を自分で切り替えることができます。

操作できる選手は、頭上にカーソルがついているのが目印です。カーソルが示している方向は現在自分が攻めていく方向です。プレイヤーの操作できる選手は通常の場合自動的に切り替わりますが、ボールを持っていない時にBボタンを押すと、操作できる

【攻撃時の操作】

- ① AあるいはBボタンでキックする時、ボタンを押したままで△キーを入れるとボールに変化をつけることができます。(カーブ、ボールスピードの増減)
- ② Bボタンは押している時間に対応してボールの飛ぶ距離が変化します。
- ③ ボールが空中にある時にAボタンを押すと、ボールの高さやボールとプレイヤーの距離等の条件により、ヘディング・オーバーヘッドキックなどのさまざまなキックが打てます。



- ④相手チームのボールがタッチラインを割った場合、
スローインになります。⬇キーで方向を指定して
AあるいはBボタンを押すとボールを投げます。



- ⑤相手チームのボールがゴールラインを割った場合、
コーナーキックになります。⬇キーで方向を指定
してAあるいはBボタンを押すとキックします。



- ⑥フリーキックは⬇キーで方向を指定し、Aあるいは
Bボタンを押すとキックします。



- ⑦ゴールキックは⬇キーで方向を指定し、Aあるいは
Bボタンを押すとキックします。



【守備時の操作】

- ① Aボタンを押すと選手間の距離によりスライディングタックルあるいはショルダータックルをします。



- ② キーパーの守備操作は十字キーで移動、Aボタンでジャンプします。



【PKでの操作】

- ① 攻撃側はまず十字キーの押す回数でボールの飛ぶ方向を決定します。(押す回数は上下左右共に3回が最高値となっています。)

例えば右上を狙う場合、右へ2回、上へ2回押しからAボタンでキックします。



- ② 守備側はキックの方向を予測し、十字キーを入れながらタイミング良くAボタンを押してジャンプします。

(警告カード)

(退場カード)

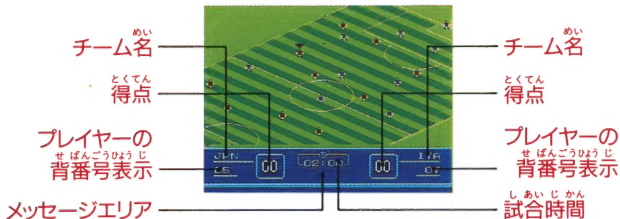
YELLOW CARD & RED CARDについて

ボールを持っている選手に激しいタックルをしたとき、「キッキング」の反則となり、YELLOW CARD (警告) を受けます。

そして、同じ選手がもう一度反則すると、RED CARD (退場) となります。このとき選手のラインナップ画面に切り替わり、ポジションの変更が行えます。



画面説明





試合の進行について



【試合時間】

試合は5分ハーフ・前半・後半に分けて行きます。(オプションにより時間設定の変更が可能です。) 試合終了後に同点だった場合にはPK戦に入ります。(ただし、リーグ戦では同点の場合、引き分けになります。)

【ペナルティー】

試合中のペナルティー(反則)は「キッキング」「オフサイド」の2種類があります。



【パスワード】

1 試合終了毎にパスワードの表示があります。コンティニューする場合はこのパスワードが必要となりますので、メモを残した後スタートボタンを押して下さい。





ゲーム中の画面切替えについて



試合中の画面は基本的に『ショートパス画面』『ロングパス画面』『PK画面』の3種類で構成されています。



ショートパス画面

通常はこの画面でゲームが進められます。
ペナルティエリア内で反則が起きた場合は、この画面でPKになります。



ロングパス画面

攻撃側がロングパスをすると、画面が切り替わり、プレーヤーがボールをキャッチしたり、ヘディングできる高さになると、ショートパス画面に戻ります。



PK画面

試合終了後に同点だった場合にはこの画面でPK戦を行います。ただし、リーグ戦では同点のときは、そのまま引き分けになります。

JALECO



株式会社ジャレコ

- 本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820〈代表〉 ● 大阪 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100〈代表〉
- 福岡 〒812 福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811〈代表〉
- サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271〈代表〉

ジャレコテレホンサービスー東京03(3708)4871・大阪06(385)0801